

**“El origen de un monstruo” Didáctica del lenguaje audiovisual en la producción de animaciones stop motion con estudiantes de grado décimo del Colegio Juana Escobar I.E.D**

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialista en el Arte en los Procesos de  
Aprendizaje

Fundación Universitaria los Libertadores

Jhon Fredy Velasco

Bogotá D.C, septiembre de 2017.

Copyright © 2017 por Jhon Fredy Velasco. Todos los derechos reservados.

## Resumen

El presente proyecto de investigación se inscribe en la línea pedagógica de medios y mediaciones orientada por la Fundación Universitaria Los Libertadores y lleva por título “El origen de un monstruo” Didáctica del lenguaje audiovisual en la producción de animaciones Stop Motion el cual contiene el proceso de realización de un cortometraje animado, siendo éste uno de los objetivos principales del proyecto ofrece un material didáctico para un público que interesado en la imagen en movimiento encuentre en éste diferentes elementos que sirvan para poner en práctica sus ejercicios creativos en el medio audiovisual; permitiendo desarrollar una propuesta bajo metodológicas didácticas en el uso de medios de comunicación y nuevas tecnologías en procesos de aprendizaje. Además, al ser una investigación basada en la práctica se realizó un trabajo de campo con estudiantes de grado décimo del Colegio Juana Escobar I.E.D de la localidad cuarta San Cristóbal; a quienes se les presento las diferentes etapas para el desarrollo de una producción audiovisual; Allí se explican cada una de las herramientas digitales, elementos físicos o dispositivos tecnológicos que se utilizan en una producción, sumando a lo anterior se muestra el proceso de realización de un cortometraje animado como es el guión literario, guión técnico, storyboard, diseño, construcción de personajes y escenarios; Esto con el propósito de que los estudiantes propongan y gestionen sus propias creaciones audiovisuales a partir del estudio de este modelo, utilizando la fotografía y el vídeo de manera simultánea con el fin de que puedan lograr y apreciar las posibilidades que cada uno de ellos ofrece como recurso creativo involucrando las artes visuales en múltiples contextos y ampliando la producción de nuevos procesos en la creación sin limitarlos a un campo profesional específico.

Durante el proceso de creación los equipos de trabajo lograron terminar sus proyectos audiovisuales; aplicaron no solamente los conceptos que se les brindó, sino también aportaron a soluciones de diferentes dificultades presentadas a nivel técnico a lo largo de sus realizaciones; El trabajo en equipo fue un importante elemento de integración entre los estudiantes, adoptando actitudes de flexibilidad, cooperación, interés y respeto; Además el uso de los dispositivos de video y captura de imagen sirvieron como herramienta para la creación brindando diversas posibilidades; ya que la imagen tiene variedad de ofertas interpretativas favoreciendo así las prácticas expresivas y comunicativas en los campos artístico, educativo, comunicativo y social.

Palabras clave: animación, stop motion, didáctica educativa, lenguaje audiovisual.

## **Abstract**

The present research project is part of the pedagogical line of media and mediations, guided by the Los Libertadores University Foundation and is entitled "The origin of a monster" Didactics of audiovisual language in the production of Stop Motion animations which contains the process of realization of an animated short film, this being one of the main objectives of the project offers didactic material for an audience interested in the moving image find in this different elements that serve to put into practice their creative exercises in the audiovisual medium; allowing to develop a proposal under didactic methodological in the use of means of communication and new technologies in learning processes. In addition, being a research based on the practice, a field work was carried out with students of the tenth grade of the Juana Escobar School I.E.D of the fourth locality San Cristóbal; who were presented the different stages for the development of an audiovisual production; There they explain each of the digital tools, physical elements or technological devices that are used in a production, adding to the above shows the process of realization of an animated short film such as the literary script, technical script, storyboard, design, construction of characters and scenarios; This is done so that the students propose and manage their own audiovisual creations from the study of this model, using photography and video simultaneously so that they can achieve and appreciate the possibilities that each of them offers creative resource involving the visual arts in multiple contexts and expanding the production of new processes in creation without limiting them to a specific professional field.

During the creation process the work teams were able to finish their audiovisual projects; applied not only the concepts that were provided to them, but also contributed to solutions of different difficulties presented at a technical level throughout their realizations; Teamwork was an important element of integration among students, adopting attitudes of flexibility, cooperation, interest and respect; In addition, the use of video and image capture devices served as a tool for creation by providing various possibilities; since the image has a variety of interpretive offers favoring expressive and communicative practices in the artistic, educational, communicative and social fields.

Keywords: animation, stop motion, educational didactics, audiovisual language.

## Contenidos

	Pág
Capítulo 1. Panorámica de un Estilo Visual.....	1
Capítulo 2. El lenguaje Audiovisual en el Ámbito Pedagógico.....	7
Capítulo 3. Montaje, del Argumento a la Imagen.....	28
Capítulo 4. El Arte de Animar .....	35
Capítulo 5. Conclusiones .....	46
Lista de Referencias .....	48
Anexos.....	51

## Lista de Imágenes

Pág

Imagen 1. Serie de Fotogramas del film Le Voyage Dans la Lune (1902)...	<b>¡Error! Marcador no definido.5</b>
Imagen 2. Fotogramas del film The Enchanted Drawing de (1900).....	<b>¡Error! Marcador no definido.6</b>
Imagen 3. Serie de Fotogramas del film Ruka (1965). ....	18
Imagen 4. Stand de animación con placas y vidrios (fig.1) .....	19
Imagen 5. Fotogramas del film Tale of tales (1979).....	<b>¡Error! Marcador no definido.0</b>
Imagen 6. Secuencia de fotogramas del cortometraje Darkness Light Darkness (1989). .	<b>¡Error! Marcador no definido.2</b>
Imagen 7. Serie de fotogramas del film The Dormitorium (2003). ....	<b>¡Error! Marcador no definido.3</b>
Imagen 8. Personajes de la serie Wallace & Gromit y estructura de alambre. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.5</b>
Imagen 9. Película Coraline y la puerta secreta de Henry Selick (2009). .	<b>¡Error! Marcador no definido.6</b>
Imagen 10. Serie de recortes técnica Cut out. ....	27
Imagen 11. Serie de ilustración que muestra el storyboard de la historia.	<b>¡Error! Marcador no definido.2</b>



### **Lista de Anexos**

	Pág
Anexo A. Fotografías de Taller 5 -6 Creación de un Guion e Storyboard.....	51
Anexo B. Fotografías de Taller 7-8 Creación de personajes y escenarios.....	51
Anexo C. Fotografías de Taller 9 -10 Jornadas de animación. ....	52

## **Capítulo 1**

### **Panorámica de un Estilo Visual.**

Es a través de un recorrido en el lenguaje audiovisual donde encontré especial interés en el video y la imagen en movimiento; analizando la riqueza y variedad que ofrece la animación debido a que facilita el encuentro de múltiples disciplinas y saberes, descubriendo posibles mundos imaginarios y fantásticos.

Es el arte de lo imposible como lo expresa (Wells, 2007) en su texto Fundamentos de la Animación. Por ello, elegí la técnica de animación Stop Motion como medio para el desarrollo de este Proyecto de intervención investigativo en creación basado en el género audio visual; soportado en las diferentes técnicas de expresión como lo son las artes plásticas y visuales, música, cine, video, producción y montaje apoyado en algunos realizadores que hacen uso directo de esta técnica aportando e influenciando en el proceso creativo desde el tratamiento del tema hasta la selección del método.

De esta manera se plantea como proyecto de intervención investigativa la creación de un instrumento didáctico el cual tiene por nombre “El origen de un monstruo” didáctica del lenguaje audiovisual en la producción de animaciones stop motion que contiene el proceso de realización de un cortometraje animado en diferentes técnicas y sus elementos mostrando el paso a paso y las herramientas utilizadas en el mismo, para un público que interesado en la imagen en movimiento encuentren en él un referente temático y didáctico al momento de crear sus propias realizaciones audiovisuales en la línea de animación stop motion proponiéndole al espectador como a partir del uso de materiales y elementos cotidianos pueden llegar a crear sus propuestas de creación audiovisual, generando procesos de experimentación en los cuales las herramientas audiovisuales tomen forma y validez de manera empírica y autodidacta, involucrando las artes visuales en múltiples contextos y ampliando la producción de nuevos procesos en creación sin limitarlos a un campo profesional específico .

Para indicar el cómo se realiza el proceso de creación, se explican las técnicas de animación empleadas para el desarrollo del cortometraje “El origen de un monstruo”, orientando el proceso de realización del film mediante la técnica de Stop Motion; para poner en práctica lo aprendido se exponen las etapas del proceso de creación en este instructivo, llamado Didáctica del lenguaje audiovisual en la producción de animaciones stop motion el cual contiene el guión literario, guión técnico, storyboard, diseño y construcción de personajes, locaciones, montaje y edición; siendo éste uno de los objetivos principales del proyecto allí se explican cada una de las herramientas y materiales necesarios para la producción como son cámara fotográfica, programa de edición, esquema de iluminación, escenarios y personajes.

De este modo, considere la necesidad de realizar una investigación en el campo del lenguaje audiovisual teniendo como objetivo, revisar proyectos de investigación en creación, analizar y organizar la información hallada, para así, enriquecer las bases teóricas y conceptuales proyectando este documento para el estudio del discurso audiovisual en creación; ofreciendo un material didáctico para un público que interesado en la imagen en movimiento encuentre en éste diferentes elementos que sirvan para poner en práctica el ejercicio creativo generando procesos de experimentación de manera empírica y autodidacta, involucrando las artes visuales en múltiples contextos y ampliando la producción en creación audiovisual.

Es claro que en la actualidad los niños y jóvenes son nativos digitales rodeados de múltiples imágenes, señales auditivas e información que provienen de los diferentes medios de comunicación (televisión, radio, teléfono), y nuevas tecnologías conocidas como las NTICs, (internet, tecnologías multimedia, archivos digitales, electrónicos, videojuegos, realidad virtual y otros dispositivos). “Cabe señalar que estas tecnologías conforman un nuevo espacio social, el espacio electrónico o telemático, llamado el Tercer Entorno; en palabras del filósofo Javier Echeverría quien nos habla en su libro *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*, en cuya reflexión lo describe como un espacio social en construcción básicamente artificial y posibilitado por una serie de tecnologías que modifican las relaciones sociales y culturales” (Echeverría, 1999 pág.138).

En gran parte es a través de este tercer entorno como obtenemos una nueva forma de acceso a la realidad construyendo ideas del mundo, relatos e historias debido a que la imagen

producida y emitida por estos medios brindan diferentes posibilidades de interpretación, participación y mediación; favoreciendo así la capacidad de uso ó de intervención en diferentes campos, puesto que ésta cumple algunas funciones de carácter educativo, informativo o de entretenimiento de acuerdo a su temática y contexto en el campo de las NTICs situándola como mediación entre el espectador y la realidad.

De acuerdo a esto el autor (Echeverría, 1999) propone la necesidad de vincular de manera directa el lenguaje audiovisual en los procesos de aprendizaje como medio de expresión, los cuales podemos usar de manera creativa y enriquecedora por su carácter multimedial e interactivo, puesto que en nuestro hacer docente concebimos que cualquier proceso educativo, debe ser integrador e intercultural; en el caso de educación artística se pretende profundizar desde una visión amplia e integradora en la enseñanza del lenguaje audiovisual enmarcando éstos en el estudio de las diferentes técnicas y herramientas que utilizan las realizaciones cinematográficas y los cortometrajes animados.

Para comprender la Cultura Audiovisual; es importante la formación tecnológica en los medios sin limitar los dispositivos a un uso superficial para que se promueva la oferta en procesos de creación y expresión en el lenguaje audiovisual. Por lo anterior, se espera que este proyecto motive al público atraído por la imagen en movimiento a encontrar en el lenguaje audiovisual una alternativa para estimular su creatividad y una mejor relación con los medios tecnológicos, apropiándose de estos como forma de expresión, pues creo que el uso de la imagen en movimiento es pertinente en el ámbito de la educación, favoreciendo las prácticas comunicativas, los procesos de creación y expresión gracias a su oferta mediática.

Este ejercicio me permitió materializar una idea a través del proceso de creación, apoyándome en el campo de la investigación analítica y descriptiva, al realizar un estudio de documentos textuales y audiovisuales dando inicio al proceso en creación hallando en él una forma para expresarnos; comprendiendo que en la posmodernidad el hacer creativo no se puede ubicar en una esfera alejada de lo real sino que está inmerso en la cotidianidad y hace parte de un todo en el que habitamos.

Es importante reseñar que uno de los propósitos de este trabajo de investigación es realizar una aplicación didáctica del uso de las herramientas audiovisuales en el aula, en este caso se propone un ejercicio de campo para estudiantes de grado décimo del Colegio Juana Escobar I.E.D, a quienes se les presentó el Instructivo Didáctica del lenguaje audiovisual en la producción de animaciones en stop motion; el cual contiene el uso de los diferentes instrumentos, técnicas y materiales que se utilizan para la producción de un corto animado en la línea de creación stop motion. esto con el objetivo de que los estudiantes propongan y gestionen sus propias creaciones audiovisuales a partir del estudio de este modelo, utilizando la fotografía y el vídeo de manera simultánea con el fin de que puedan lograr y apreciar las posibilidades que cada uno de ellos ofrece como recurso creativo.

Por consiguiente se formula la siguiente pregunta de investigación.

¿De qué manera las herramientas audiovisuales toman forma y validez en el ámbito pedagógico, facilitando los procesos de exploración en las diferentes técnicas utilizadas para la

realización de animaciones en la línea Stop Motion con estudiantes de grado décimo 3 del Colegio Juana Escobar I.E.D; permitiendo así desarrollar sus habilidades semióticas, narrativas y estéticas?

Para desarrollar el planteamiento de la problemática planteada como Objetivo General se considera el Generar procesos de experimentación con estudiantes de grado décimo 3 del Colegio Juana Escobar I.E.D, donde utilicen las diferentes técnicas y materiales que se emplean en la producción de animaciones en Stop Motion, haciendo uso de las herramientas audiovisuales de manera empírica y autodidacta, involucrando las artes visuales en múltiples contextos y ampliando la producción de nuevos procesos en la realización audiovisual.

Para dar cumplimiento al objetivo general se plantean como objetivos específicos el Reconocer y manipular las diferentes técnicas y materiales que se utilizan para la realización de una animación en stop motion, empleando herramientas digitales, elementos físicos o dispositivos tecnológicos que se utilizan para la didáctica educativa, el Promover ejercicios de creación audiovisual haciendo uso de la técnica de animación stop motion mediante todo el proceso la producción de un cortometraje animado, desarrollando todas las etapas del trabajo cinematográfico con estudiantes de grado décimo del Colegio Juana Escobar. Donde se tenga como referente todos los contenidos teóricos y el proceso práctico guiado y presentado en el instructivo y también el Fomentar el trabajo en equipo como elemento de integración entre los estudiantes, adoptando actitudes de flexibilidad, cooperación, interés y respeto.

## **Capítulo 2**

### **El lenguaje Audiovisual en el Ámbito Pedagógico**

Mediante las reflexiones pedagógicas de (Ferres, 2003), se expone cómo el lenguaje audiovisual influye en el ambiente académico, formativo, escolar, situándonos en el contexto contemporáneo del siglo XXI, uno de los momentos más complejos y trascendentales en la historia de la humanidad, debido al impacto de las nuevas tecnologías, al desarrollo técnico e informativo que estos arrojan a las sociedades, convirtiendo lo audiovisual en la literatura de nuestros tiempos a través de sus plataformas, las cuales se refieren al conjunto de avances tecnológicos que proporciona la información, las telecomunicaciones y nuevas tecnologías audiovisuales presentes en nuestra relación con el mundo.

Por ello, los mensajes que se registran y difunden a través de los medios audiovisuales no son la realidad, sino producciones que se asemejan tanto que llegan a confundirse con ella. Ferres, especialista en Comunicación Audiovisual y Educación, quien trata temáticas propias del lenguaje audiovisual y su aplicación en la enseñanza, en uno de sus libros más paradigmáticos *Educar en una cultura del Espectáculo* nos presenta una lectura con respecto a la forma como el audiovisual influye en los procesos de aprendizaje y en las capacidades cognitivas de los



individuos, afectando su percepción a través de un lenguaje de naturaleza multisensorial; es decir, mientras que en la comunicación escrita los significantes son abstractos y en este sentido tan sólo tienen valor como mediación hacia el significado, en la comunicación audiovisual los significantes son concretos y tienen un valor autónomo; de esta forma, mientras que en la cultura tradicional la narrativa ha convivido con otras formas de expresión de carácter más discursivo, en la cultura de la imagen el relato se ha convertido en una prioridad, lo narrativo gana importancia en las diferentes plataformas mediales, algo que el autor define como la hegemonía de la imagen narrativa (Ferres, 2003).

Las prácticas de las TICS están embarcadas en una competencia por sorprender al espectador, es así como lo nuevo adquiere un valor indiscutible, por el simple hecho de ser nuevo, sorprende asignándole un carácter sensacionalista al contenido y a la forma, de acuerdo a esto entendemos porque el autor propone la necesidad de vincular de manera directa los medios audiovisuales en los procesos de aprendizaje como medio de expresión, los cuales podemos usar de manera creativa y enriquecedora por su carácter multimedial e interactivo, puesto que en nuestro hacer docente concebimos que cualquier proceso educativo, debe ser integrador e intercultural; en el caso de Educación Artística se pretende profundizar desde una visión amplia e integradora en la enseñanza del lenguaje audiovisual enmarcando éstos en el panorama de los Estudios Visuales.

A través de esta propuesta se pretende fomentar la creatividad de forma paralela a su aplicación contextual en un sentido más profundo, relacionando al placer estético y ético, el cual debe soportar el proceso creativo vinculando lo interdisciplinar desde la semiótica hasta la narrativa, para comprender la Cultura Audiovisual; es importante la formación tecnológica en los

medios sin limitar los dispositivos a un uso superficial para que se promueva la oferta en procesos de creación y expresión en el lenguaje audiovisual.

### **La ilusión del movimiento frame to frame.**

De acuerdo al significado del término animación, proveniente del griego anima y del latín animus que significa, dar vida, soplo, aliento vital y que por tanto implica movimiento y transformación, nos permite considerar la animación como un campo teórico y práctico de los estudios visuales para hacer de la imagen contemporánea un asunto de práctica artística, crítica y reflexiva; más allá del ejercicio puramente instrumental de infundir vida a objetos inanimados. Los recursos técnicos de amplia experimentación nos llevan a un terreno de resignificación de los lenguajes expresivos tradicionales, la experimentación de diversos materiales y exploración imaginaria en la producción de narrativas contextuales.

Al hablar de animación se hace referencia, no solamente a los cartoons clásicos, también se suman a esta categoría otras formas de narración secuenciada en movimiento; puesto que de cada objeto, materia y gesto gráfico es posible crear procesos multimediales e hipertextuales; en este sentido, y concretamente al presente ejercicio creativo se alude a la técnica de Stop Motion la cual nos permite construir maquetas, ambientes y personajes capturados a partir de imágenes fotográficas - frame to frame - en diferentes encuadres y planos de composición espacial de acuerdo al propósito expresivo que como realizadores audiovisuales construimos, que hacen de este lenguaje una oportunidad didáctica y educativa.

A continuación, se expone el estado del arte con respecto a la animación en nuestro contexto, haciendo referencia en autores, films, festivales y espacios, que se han seleccionado por su trabajo referente a la imagen en movimiento; igualmente por su aporte a la técnica, pedagogía y didáctica contribuyendo en la producción, divulgación y muestra de creaciones artísticas algunos de ellos son.

El trabajo del artista plástico Edgar Humberto Álvarez (1972), perteneciente al colectivo Plastilina Creativa, presenta una propuesta para un público infantil con énfasis en lo educativo, evidente en las temáticas que aborda en sus propuestas audiovisuales; a partir de la técnica de animación claymation participó como animador para algunas serie nacionales a finales de los años noventa entre ellos están La brújula Mágica, Verde Manzana y Jack el Despertador. En el año (2001) creó una serie animada llamada Historias al Derecho con un contenido sobre de los derechos infantiles en Colombia.

En este mismo campo, se destacaron diferentes producciones audiovisuales creadas por compañías y emitidas por canales públicos, como la serie Profesor Super-O (2007), de Conexión Creativa S.A cuyo argumento se basa en el trabajo de un superhéroe quien corrige a las personas que cometen errores idiomáticos; es una historia adaptada a la cultura de la Costa Pacífica colombiana y a sus características contextuales que dan nombre a algunos de sus personajes, esta serie tiene un vínculo en uno de los portales web del Ministerio de Educación Nacional Colombia aprende.

En el (2003) emerge el Festival LOOP, espacio para la exposición y comercialización de empresas audiovisuales de animación y videojuegos que ha convocado a conferencistas nacionales e internacionales en sus seminarios y talleres, impulsando la apertura de programas académicos en diferentes universidades y centros técnicos en nuestro país; en el (2008) el Festival promovió eventos de negocios a nivel internacional para hacer muestra de la producción nacional exponiendo el proyecto Cuadro a Cuadro, Historia de la Animación Colombiana, premiado por el Ministerio de Cultura en el mismo año, el cual hizo entender la evolución del género animado a partir de los años sesenta. Este proyecto ha sido reconocido como un espacio relevante en el medio audiovisual a nivel latinoamericano.

Así mismo la fundación Gilberto Álzate Avendaño ( 1972 ), ofrece un espacio de creación y producción audiovisual llamado Plataforma Bogotá; quienes promueven la investigación, formación y difusión del arte, la ciencia y la cultura digital para un público de diferentes edades y niveles de formación interesado en realizar proyectos para el desarrollo y uso del software libre, el código abierto y el saber digital desde el arte, la ciencia y la tecnología enfatizando en investigación-creación por medio de Tecnologías de Información y Comunicación, además de asesorar y estimular la creación, experimentación, innovación y realización de propuestas.

Por su parte, el Ministerio de Educación Nacional ofrece convocatorias de Artes Audiovisuales con un paquete de estímulos financieros y técnicos, que ha dispuesto el Instituto Distrital de las Artes IDARTES, para dinamizar y fortalecer la creación audiovisual, la producción de discursos en torno a la práctica y la participación de todos los actores del sector

del Distrito Capital, en actividades que lo cualifiquen y profesionalicen. Es así como este invita a participar a los actores del campo de la imagen en movimiento a través de la presentación de propuestas audiovisuales en las diferentes categorías dispuestas para tal fin.

De igual modo la Corporación Festival de Cine e Infancia y Adolescencia, se concibió como un proyecto sostenible desde el año (2010) para la ciudad de Bogotá, hace parte de un proyecto piloto a nivel de relaciones interinstitucionales y con diferentes ciudades de América Latina para crear y pertenecer a una red audiovisual sobre temas concernientes a la infancia y la adolescencia; mediante la creación de un Festival de cine que aporte a la construcción de tejido socio cultural relacionado con el tema agregado y cuyo resultado fuera el de tener nuestra propia identidad audiovisual. Es un espacio en el cual se integran grupos familiares, docentes, profesionales en la pedagogía, expertos en medios audiovisuales y en general todos aquellos actores que tienen como campo de estudio y trabajo a la infancia y la adolescencia, en todas sus dimensiones cognitiva, conductual y emocional.

Por otro lado se encuentra El Festival Internacional de la Imagen (1997), realizado por el Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas en Manizales, es un espacio de encuentro y debate en torno a temas relacionados con el diseño visual, las artes electrónicas, la creación audiovisual digital y de manera más amplia las relaciones entre arte, diseño, ciencia y tecnología; considerado un evento de relevancia internacional. Teniendo en cuenta que es el único en Latinoamérica que propone la generación de un espacio de discusión en los ámbitos mencionados, a través de encuentros presenciales, seminarios científicos especializados, convocatorias nacionales e internacionales, foros de análisis, conciertos, talleres, exposiciones y

transmisiones vía Web, entre otros; el Festival permite el encuentro entre los productores de la imagen y la industria para fomentar la competitividad y el desarrollo económico.

Llegado a este punto encontramos El Festival Internacional de Cine y Video Alternativo y Comunitario -Ojo al Sancocho-(2008), ubicado principalmente en el barrio Ciudad Bolívar es un proyecto que tiene como propósito promover e impulsar las nuevas creaciones audiovisuales por parte de realizadores y productores nacionales, permitiendo un intercambio de conocimientos y experiencias que involucren el estudio de las artes visuales en nuestro contexto, generando así la creación de espacios para identificarnos con las distintas realidades sociales de nuestro país.

En este contorno La Fundación Universitaria los Libertadores tiene en su repositorio institucional algunas propuestas educativas que se han venido desarrollando en cuanto al arte, tecnología, pedagogía y didáctica, uno de los trabajos de investigación que traemos a colación tiene por título “Las Manifestaciones Artísticas Como Herramienta Didáctica Para Mejorar Los Procesos Semióticos En La Escuela” realizado por Alba Bibiana Suárez Franco, Martha Liliana Pulido Castillo y María Teresa Monsalve Durán (2016), este nos muestra cómo los estudiantes carecen de percepción, apreciación y conocimiento sensible frente a los procesos interpretativos, de análisis, creación y disfrute de una manifestación artística; La propuesta busca mejorar los procesos semióticos de interpretación mediante la creación de una página web “Museo Virtual” que permita la navegación a los diversos miembros de las comunidades educativas acceder fácilmente a la colección organizada de pinturas, obras teatrales y muestras dancísticas, creadas desde las experiencias pedagógicas del aula con el fin de fortalecer los conocimientos y crear redes de aprendizaje.

Finalmente otro ejemplo tomado de La Fundación Universitaria los Libertadores es el proyecto de investigación “Educación Artística Digital Para Docentes En El Colegio Parroquial San Carlos” (2016), de Mónica Contreras y Javier Eduardo Martínez Correa; el cual nos muestra de qué forma se enseña el arte como pintura y escultura de modo tradicional en la escuela, pero con el auge de las TIC se hace necesaria la enseñanza de un nuevo arte mediado por estas nuevas herramientas. Es así que se crea una plataforma de autoaprendizaje donde los docentes pueden encontrar cómo crear y expresar sus ideas artísticas por medio de herramientas de creación digital y luego compartir sus trabajos para hacer una retroalimentación entre los participantes.

Dentro de este proyecto se encuentra como eje central el lenguaje audiovisual el cual contiene una serie de elementos morfológicos y gramaticales, que gracias a la variedad de instrumentos ofrece a un público interesado en la imagen en movimiento diferentes alternativas para comunicarse, descubrir, representar y proponer otras formas de creación artística. Es aquí donde encontramos un diálogo en el que convergen diferentes autores, disciplinas, técnicas y posturas; apoyándome en estos para desarrollar y sustentar el corpus de la investigación.

Posteriormente se referencian autores que han sido fundamentales para el desarrollo de esta propuesta creativa revisando la técnica empleada en sus films y su relación con algunas de las categorías conceptuales que se encuentran implícitas en el proyecto, señalando aspectos relevantes que influyeron en la historia de la animación y que aún hoy son objeto de estudio.

Situándonos en el escenario del cine y el inicio de la animación a principios de siglo XX cabe resaltar al cineasta francés Georges Méliès (1861-1938), uno de los primeros realizadores de

efectos especiales, cuyo éxito se consolida durante la primera década de 1900, Méliès era mago e ilusionista consiguió que los trucos de magia fueran parte integral y esencial de la narración cinematográfica, hallando en cada película la oportunidad de sorprender al espectador con nuevos efectos y aparatos técnicos, empleando ingeniosos trucos de iluminación en sus cortometrajes y espectáculos mostrándonos personajes que desaparecen o se transforman en la pantalla.

Sin embargo, Méliès va más allá usando sus efectos de cámara para construir historias en donde el efecto especial participa sin convertirse en el argumento principal de la narración; este realizador elevó el invento de los hermanos Lumiere a una categoría superior, la cámara ya no era utilizada sólo para mostrar un hecho cotidiano, sino que fue el portal ideal para que el espectador dejara volar su imaginación, esto lo demuestra en el film *Le Voyage Dans la Lune* (1902), uno de sus títulos más conocidos, donde relata de manera breve la aventura de un grupo de astrónomos que deciden viajar a la luna en un cohete con forma de bala lanzado por un gigantesco cañón.

**Imagen 1.** Serie de fotogramas del film *Le Voyage Dans la Lune* (1902). Aquí se puede ver algunos instantes de la película.



**Fuente:** Tomado de <http://fahrenheitmagazine.com/cultura/cine/como-se-realizo-le-voyage-dans-la-lune-de-georges-melies/>. (Fecha de consulta 7 abril 2017).



Por otra parte, mencionamos a James Stewart Blackton (1875–1941), dibujante y caricaturista estadounidense considerado por algunos como el padre de la animación cuadro a cuadro, técnica que consistió en dibujar en un pizarrón una serie de rostros y figuras que adquieren movimiento a través del registro fotográfico, este trabajo se puede apreciar en el cortometraje Humorous Phases of Funny Face (1906), donde combina la acción en vivo de tipo humorístico a partir de la caricatura; el film fue elaborado mediante el Stop Motion siendo una pieza elemental en la historia de la animación; debido a su propuesta innovadora para la época en la que su profesión como dibujante lo impulsó a experimentar en el campo del cine con el uso kinetoscopio plasmando trazos y recortes que le permitían recrear historias cotidianas otorgándole un rasgo cómico.

**Imagen 2.** Fotogramas del film The Enchanted Drawing de (1900), donde nos muestra la acción en vivo de tipo humorístico a partir de la caricatura desarrollada cuadro a cuadro.



**Fuente:** Tomado de [https://www.youtube.com/watch?v=dijqdRV\\_Vsw](https://www.youtube.com/watch?v=dijqdRV_Vsw). (Fecha de consulta 7 abril 2017).

Gracias a los aportes de Blackton podemos apreciar la propuesta de Winsor McCay (1871-1934), quien en su cortometraje Gertie the dinosaur (1914), expone un dibujo animado al cual le atribuye características de comportamiento humano que no son propias de su naturaleza, un dinosaurio que ríe, llora, baila y juega en la pantalla a diferencia de los creados anteriormente por Blackton donde recreaba personajes cotidianos; este film representa el nacimiento de la animación mostrándonos como Gertie juega y se desplaza por el escenario con el director

presentando un acto de acrobático, que en su época se consideró en el cine una forma maravillosa de crear ilusión. Este cortometraje fue precursor para algunas productoras como Disney quienes construyeron personajes con estos rasgos, algunos ejemplos son Goofy, Donald Duck, Mickey y Minnie Mouse. Se destaca el trabajo de McCay y su creación de personaje encontrando una relación directa con esta propuesta donde uno de los protagonistas de la historia tiene características similares a las de Gertie.

En la década de los años treinta citamos al animador y productor austriaco Max Fleischer (1883 –1972), quien en (1915) comenzó a desarrollar un mecanismo que permitía animar fotografías mediante un sencillo procedimiento, que consistía en calcar sobre una hoja blanca las imágenes de la cinta previamente filmada, generando una silueta que se mueve de manera realista la cual podemos usar como máscara para componer otras imágenes o animar un personaje, técnica que nombró rotoscopia ; luego en (1921) realizó el cortometraje Modeling utilizando la técnica de plastilina un material bastante innovador en la industria de la animación de estos tiempos; En (1930) diseñó algunos de los personajes como Betty Boop protagonista de la serie Carrie of the Chorus primer dibujo animado que representaba una figura femenina en la pantalla, el cual fue inspirado en Helen Kane cantante y actriz estadounidense debido a su comportamiento provocador comparado con el glamur y los modales de la época, destacando su estilo flappers.

Desde la República Checa a mediados de los años sesenta se ubica a Jirí Trnka (1912–1969), quien se caracterizó por hacer alusión a temas de la realidad social y política en sus cortos, como se evidencia en Ruka realizada en (1965); la técnica de animación utilizada para

este cortometraje fue puppet animation esta consiste en la animación de marionetas con las mismas características de elaboración para cada personaje, con este film el autor manifiesta una crítica directa del sistema totalitarista de la época, esta producción permitió utilizar la animación como un recurso técnico para expresar la voz social, allí se observa a un artesano que trabaja en su torno fabricando una maceta para colocar una flor es detenido por una mano gigante que le ordena crear una imagen de esta, él muchas veces se niega pero es inútil la mano termina sometiendo al alfarero quitándole su libertad y su vida.

**Imagen 3.** Serie de fotogramas del film Ruka (1965). Aquí vemos cómo el autor a partir de la técnica puppet animation recrea la realidad social de su país tras la segunda guerra mundial.



**Fuente:** Tomado de <https://www.youtube.com/watch?v=4MLqDsMULoQ>. Fecha de consulta 7 abril 2017).

En este mismo campo se destaca la importancia de Yuri Norstein (1941), dibujante y animador ruso quien nos muestra en su obra, cómo a partir del uso de láminas de vidrio separadas entre sí provoca la sensación de profundidad en la película, este método consiste en mover manualmente cuadro a cuadro sus dibujos recortados apoyándose en la técnica cutout donde instala los elementos que componen la imagen a diferentes niveles generando la tridimensionalidad en el pantalla, estos los coloca en una mesa o sobre un stand de animación (Imagen 4), donde el director trabaja en vivo animando directamente bajo la cámara, dándole relevancia a las dos primeras placas generando en ellas el movimiento de los personajes, un

ejemplo particular es el uso del efecto de la niebla como lo demuestra en su cortometraje *Hedgehog in the fog* (1962), obteniendo esta sensación de bruma por medio de papel delgado que está frente a la cámara y se mueve lentamente hacia la misma, hasta el punto en que todo se ve blanco y borroso creando un breve poema sobre la relación entre el sueño y la realidad, donde la imaginación del espectador juega un papel principal comenzando a vivir en un mundo de luces opacas, humedad y seres que surgen de las profundidades.

**Imagen 4.** Stand de animación con placas y vidrios.



**Fuente:** Tomado de <http://www.aminoapps.com/page/dibujos-animados/3542942/tipos-de-animacion>. (Fecha de consulta 7 abril 2017).

En su film *Tale of tales* producido en (1979), despierta una profunda e inexplicable conmoción en el espectador debido a que el autor basa su argumento en asociar emociones con una aire surrealista, mostrándonos en la película a un personaje lobo que representa la dulzura de la infancia, la nostalgia y la nobleza de sentimientos donde un niño se encuentra en un jardín nevado comiendo manzanas en compañía de cuervos, lo interpretamos como una lectura melancólica del alma humana, redescubriendo las raíces emocionales y espirituales de una generación y una época pasada.

Este trabajo me permitió valorar la dedicación, fragilidad y sensibilidad del artista exponiendo en la pantalla una pintura viva que evoca un estado onírico propio del uso de la técnica con placas de vidrio la cual adopte para recrear la historia “El origen de un monstruo” donde se pretende generar la atmosfera de un estado subconsciente en los protagonistas.

El realizador no ha puesto en práctica ninguna de las modernas técnicas que emplea la animación actual, es un tradicionalista que a partir de dibujos crea historias llenas de belleza y matices únicos con personajes que cobran vida, Norstein es un dedicado pintor que centra su atención en observar la descomposición natural, los detalles de las viejas casas y los bosques húmedos de su pueblo sintiendo atracción por la huella que deja el tiempo en los objetos, esto le proporciona elementos para crear la atmósfera y el espacio pretendido en sus obras.

**Imagen 5.** Fotogramas del film Tale of tales (1979), en las cuales se percibe el ambiente onírico al que aludimos, sus películas están profundamente arraigadas en la literatura, la historia y el folclore ruso.



**Fuente:** Tomado de <https://www.youtube.com/watch?v=oQ52H1YlOm4>. (Fecha de consulta 7 abril 2017).

Como autor significativo para este proyecto encontramos al artista gráfico, escultor, diseñador y poeta surrealista nacido en Praga Jan Švankmajer (1934), célebre director de animación dedicado a realizar cortometrajes y películas donde emplea actores reales, máquinas, figuras de

arcilla, muñecas antiguas, esqueletos de animales, órganos corporales y alimentos entre otras cosas, haciendo uso de la técnica de animación en Stop Motion con sus variantes como claymation, puppet animation y cut out, a través de las cuales resignifica el material haciendo una crítica filosófica al modo de vivir, al sistema capitalista y a la moral del humano posmoderno en los que trata contenidos como la psicología humana, el cuerpo abyecto y los sistemas de poder valiéndose de objetos que están por lo general circunscritos en paisajes decadentes y atmósferas siniestras complementados con efectos de sonido que llevan al espectador a encontrarse en un mundo surreal expuesto por el realizador.

Como lo muestra en el corto *Darkness Light Darkness* (1989), en él se evidencia claramente la técnica y el uso del claymation con el que da vida a un cuerpo fragmentado que en el transcurso del film evoluciona para dar forma a la estructura humana natural; en otro ejemplo *Meat Love* del mismo año, vemos por medio del puppet animation el uso de la carne como objeto protagonista narrando una situación erótica con el encuentro de dos personajes en éxtasis de pasión cuyo desenlace es morir en aceite hirviendo.

En la obra de Švankmajer encontré la oportunidad de experimentar a través de las técnicas empleadas en sus films donde él se vale de cualquier tipo de objeto o material para producir imagen en movimiento, hecho que se asume en la historia y pre producción del cortometraje “El origen de un monstruo” coincidiendo en temas que el autor ha tratado en sus cortos como lo es la psicología humana y la identidad dentro un marco surrealista.

Este realizador saca un buen partido a la caracterización del objeto, aunque este no tenga rostro ni rasgos físicos como ojos, nariz o boca, él le asigna una forma de expresión y de movimiento; en algunos casos trata de imitar la realidad perfecta, con un modelado acabado, y en otros quiere conservar las huellas de las manos haciendo evidente la transformación de la plastilina, las cuales harán parte de la estética y narrativa del film produciendo resultados llamativos y asombrosos que caracterizan su estilo con el que provocan tensiones entre realidad y fantasía que están relacionados a lo largo de su obra.

Su producción cinematográfica está por fuera de la industria comercial que ha dominado al cine desde sus inicios, la obra de este animador representa expresiones audiovisuales del sur realismo y su estética, al tiempo es uno de los más virtuosos autores de la animación con objetos.

**Imagen 6.** Secuencia de fotogramas del cortometraje *Darkness Light Darkness* (1989). Aquí se evidencia claramente la técnica y el uso del claymation en la creación del personaje.



**Fuente:** Tomado de <https://vimeo.com/81875587>. (Fecha de consulta 7 abril 2017).

Finalmente y no menos importante se encuentran los animadores norteamericanos de (1947), quienes en sus films usan la técnica de animación Stop Motion para crear el universo visual que el mismo los define como naturalezas muertas, compuesto a partir de la ilustración, cine de acción real y diseño escenográfico, en el cual confluyen de manera interdisciplinar la pintura,

experimentos ópticos, marionetas, estética surrealista y expresionista, estructuras musicales, danza e ilustración. La obra de los Quay constituye un caso referencial por su estética y temática, ideal para profundizar en el análisis de la filosofía propuesta en sus films, estableciendo la construcción audiovisual de concepciones fantásticas y poéticas que manifiestan subversión de lo real, replanteando las convenciones de la realidad y las estructuras de percepción y conocimiento que tiene el espectador a través de una propuesta narrativa fragmentada, elíptica y de carácter más sensitivo que de argumento.

En sus películas no se aprecian historias corrientes, por el por el contrario logran crear un fascinante mundo original y personal donde actúan una serie de piezas fragmentadas en un paisaje onírico poblado de muñecas rotas y la descomposición de objetos antiguos, con decorados que representan lugares semireales en los que habitan personajes oscuros, extraños y bellos los cuales no tienen diálogo, se encuentran sumergidos en una atmósfera sonora donde ésta juega un papel fundamental provocando que el espectador se traslade más allá de sus propios referentes personales, históricos y sus experiencias estéticas, de percepción y conocimiento.

**Imagen 7.** Serie de fotogramas del film *The Dormitorium* (2003). Referente para la creación de personajes y escenarios.



**Fuente:** Tomado de <http://elojodebaltasar.blogspot.com.co/2013/03/un-monton-de-munecos-indecenes.html> (Fecha de consulta 7 abril 2017).



Acorde a lo anterior, la presente sección está compuesta por segmentos que guiarán al lector a conocer las características y elementos propios de la técnica de animación stop motion; este tipo de animación posee distintas categorías algunas de las cuales se utilizaran en el proceso de producción de los cortometrajes animados propuestos en el siguiente capítulo, a continuación se exponen algunos de estas técnicas y sus tipologías.

### **Stop motion, artilugio de vida**

Partimos de la noción que se debe entender sobre el Stop Motion como técnica de animación donde se da vida a elementos fijos en la cual hallamos grandes posibilidades de creación artística, permitiendo trabajar con todo tipo de objetos y materiales como tela, dibujos, recortes, muñecos articulados, modelos de metal, plastilina, látex, mobiliario, entre otros, siendo estos de naturaleza física y concreta -bidimensional o tridimensional condición que permite apropiarse de objetos de la cotidianidad para representar personajes, espacios, estaciones y construir una historia; mediante la captura fotográfica de una serie de imágenes, que luego de ser secuenciadas provocan la sensación de movimiento en la pantalla.

La técnica de animación *claymation* (*animación con plastilina*) es una variante del Stop Motion en la que se emplea plastilina, arcilla, porcelanica o algún otro material maleable que puede hacerse al estilo libre, es decir, cuando no hay una figura definida, sino que los personajes se van transformando en el progreso de la animación, dependiendo del elemento a usar se hará necesario instalar una estructura de alambre interna de acero, permitiendo la estabilidad y

posición que se quiere lograr en la figura; esta técnica consiste en ir cambiando ligeramente la forma de los objetos al tiempo se hace el registro ya sea con una cámara fotográfica, de video o cualquier otro dispositivo que permita capturar imagen; es importante hacer pruebas de desplazamiento con el objeto construido para estar seguro de las posibilidades que el material ofrece al momento de la puesta en escena.

**Imagen 8.** Personajes de la serie Wallace & Gromit y estructura de alambre interna alma de acero que permite la estabilidad y posición del personaje.



**Fuente:** Tomado de <http://www.freim.tv/la-animacion-stop-motion-traves-del-tiempo/> (Fecha de consulta 7 abril 2017).

La técnica *puppet animation* (*animación con marionetas*) se caracteriza por tener objetos fabricados con técnicas mixtas tela, látex, plastilina o madera; teniendo claro que los objetos a animar cuentan con características funcionales que permitan la movilidad, precisión y resistencia en él, para que durante el desplazamiento las piezas no sufran ningún tipo de ruptura o daño, a su vez que tenga elementos estéticos que complementan al personaje y su identidad, esto se adquiere por medio del vestuario, decorados, pintura, accesorios etc., en algunos casos es necesario hacer varios modelos que permiten el reemplazo de piezas para generar expresiones y

gestos en el personaje, de este modo el objeto se considera como el actor en la pantalla con el cual el espectador va a sentir cierto tipo de afinidad.

**Imagen 9.** Película Coraline y la puerta secreta de Henry Selick (2009), Marionetas de madera diseñadas para animación.



**Fuente:** Tomado de <http://oledie.fr/stop-motion-paper-cut>. (Fecha de consulta 7 abril 2017).

Por ultimo encontramos la técnica *cut out animation* (animación con recortes) es el arte de animación donde se utilizan recortes que pueden ser de papel, cartón, cartulina, tela, fotografías, recortes de revista, empaques de productos, papel de colores, etc.; no es necesario ser un experto dibujante ya que puede usarse cualquier tipo de material y definir su forma a partir del recorte; luego de que se ha definido la historia a narrar y los personajes necesarios para desarrollarla se diseña el fondo preferiblemente ilustrado o hecho a partir del collage, esto depende del animador por lo general estas historias se desarrollan en un mismo fondo. A través del trabajo de Yuriy Norshteyn entendemos claramente la utilización de esta práctica; en la actualidad este tipo de animación se produce con frecuencia manipulando imágenes escaneadas o gráficos vectoriales. Existen diferentes modalidades de hacer animación bajo la técnica Stop Motion todo depende de la idea principal de realizador y su propuesta de montaje.

**Imagen 10.** Serie de recortes técnica Cut out. Técnica de animación donde se utilizan recortes que pueden ser de papel, cartón, cartulina, entre otros.



**Fuente:** Tomado de <http://oledie.fr/stop-motion-paper-cut> . (Fecha de consulta 7 abril 2017).

### Capítulo 3

#### Montaje, del Argumento a la Imagen

El presente proyecto de investigación se inscribe en la *línea pedagógica de medios y mediaciones* orientada por la Fundación Universitaria Los Libertadores, permitiendo desarrollar una propuesta bajo metodológicas didácticas en el uso de medios de comunicación y nuevas tecnologías en procesos de aprendizaje.

Este documento tiene como propósito la recopilación, análisis y descripción de datos con un enfoque cualitativo; puesto que busca describir los aprendizajes de un grupo de estudiantes luego de recibir orientación del instructivo “El origen de un monstruo” Didáctica del lenguaje audiovisual en la producción de animaciones Stop Motion el cual contiene el proceso de realización de un cortometraje animado, siendo éste uno de los objetivos principales del proyecto ofrece un material didáctico para un público que interesado en la imagen en movimiento encuentre en éste diferentes elementos que sirvan para poner en práctica sus ejercicios creativos en el medio audiovisual; permitiendo desarrollar una propuesta bajo metodológicas didácticas en el uso de medios de comunicación y nuevas tecnologías en procesos de aprendizaje.

A continuación, en este capítulo se explican las herramientas digitales, elementos físicos o dispositivos tecnológicos que se utilizan en las diferentes producciones audiovisuales, sumando a lo anterior se muestra todas las etapas y el proceso de realización de un cortometraje animado

estándar; el cual contiene un el guión literario, guión técnico, storyboard, diseño, construcción de personajes, escenarios y edición; Esto con el propósito de que los estudiantes propongan y gestionen sus propias creaciones audiovisuales a partir del estudio de este modelo, utilizando la fotografía y el vídeo de manera simultánea con el fin de que puedan lograr y apreciar las posibilidades que cada uno de ellos ofrece como recurso creativo involucrando las artes visuales en múltiples contextos y ampliando la producción de nuevos procesos en la creación sin limitarlos a un campo profesional específico.

Damos inicio con uno de los elementos más importantes en el procesos creativo audiovisual, hablamos del *Guion Literario* es un texto escrito en el que se presenta una historia que ha sido pensada para ser narrada en imágenes, aquí se especifican las acciones y diálogos de los personajes, haciendo una descripción general de las locaciones donde se va a desarrollar la acción, debe ser un texto claro para que sea de fácil interpretación.

La escritura del guion me exigió transformar las ideas en un argumento cinematográfico, a continuación se narra la historia “*El origen de un monstruo*” este proceso me orientó a investigar en la creación y el perfil de personajes, donde encontramos el arquetipo de monstruo que dio cuenta a las nociones de imaginario y género fantástico implícitas en la narrativa del guión, el cual proporcionó la estructura y contexto para la historia. Para lo cual se realizó un esbozo de manera breve de la idea acerca de la trama narrativa del cortometraje la cual lleva una distribución en escenas, secuencias y descripción de acciones.

## **“El origen de un monstruo”**

La historia comienza entreviendo la portada de un antiguo libro, del cual por uno de sus costados se asoma la silueta de una pequeña niña de unos 6 o 7 años de edad tratando de salir del mismo; ella logra por fin salir de este, al tiempo que levanta la portada para que de este modo podamos ver el bosque que allí se oculta.

La niña camina por el bosque como habitualmente lo hace, riega las flores, recoge las hojas secas para mantener el bosque en buen estado puesto que es su lugar predilecto; estando en esto encuentra una cuerda, la recoge y la sigue hasta la cerradura de la puerta de una casa jamás antes vista por ella, sorprendida abre la puerta da un paso dentro mirando detenidamente, en ese momento por el anillo de luz que entra en la casa despiertan los murciélagos y salen aleteando formando gran alboroto, espantando así a la pequeña que sale horrorizada corriendo por el bosque mientras mira atrás para asegurarse de que se está alejando de estos seres atemorizantes; es durante la huida que cae por profundo y oscuro agujero. Mientras la niña cae, se ven imágenes rápidas de un extraño ser que tiene una molestia en uno de sus oídos.

Aquel personaje incógnito se golpea la cabeza inclinada hacia un lado una y otra vez tratando de sacar algo que siente dentro. En esto la niña sale del oído de él y cae sentada su lado. Se miran mutuamente (monstruo - niña) ella mete la mano al bolsillo de su vestido sin dejar de mirar al monstruo, saca un juguete exactamente igual a aquel sujeto que tiene al lado, los observa y compara; ella aprieta varias veces el juguete el cual por la boca lanza otro ser quien resulta ser la niña.

*Ella sele el, el sale de ella, es la dimensión del hipercubo en tiempo y espacio.*

Aparecen sentados la niña y el monstruo mirando el horizonte de un lugar desconocido el cual es desolador, melancólico y desértico; ella se queda dormida en su regazo, comienza a llover le cae una gota de lluvia en la cara que la hace despertar nuevamente en el bosque ella corre hasta la casa para protegerse de la lluvia, a causa de esta los árboles van perdiendo su color y viveza, las hojas desaparecen, quedando una imagen en blanco y negro. Por esto al terminar el aguacero la niña toma el balde de pintura y el rodillo para comenzar a pintar nuevamente el bosque. Luego recoge y arruma hojas haciendo varios montones de estos, es allí cuando barriendo uno de los montones se mueve y se ve al monstruo sacudiéndose las hojas, pues ella estaba sobre él quien sin querer la deja caer al suelo.

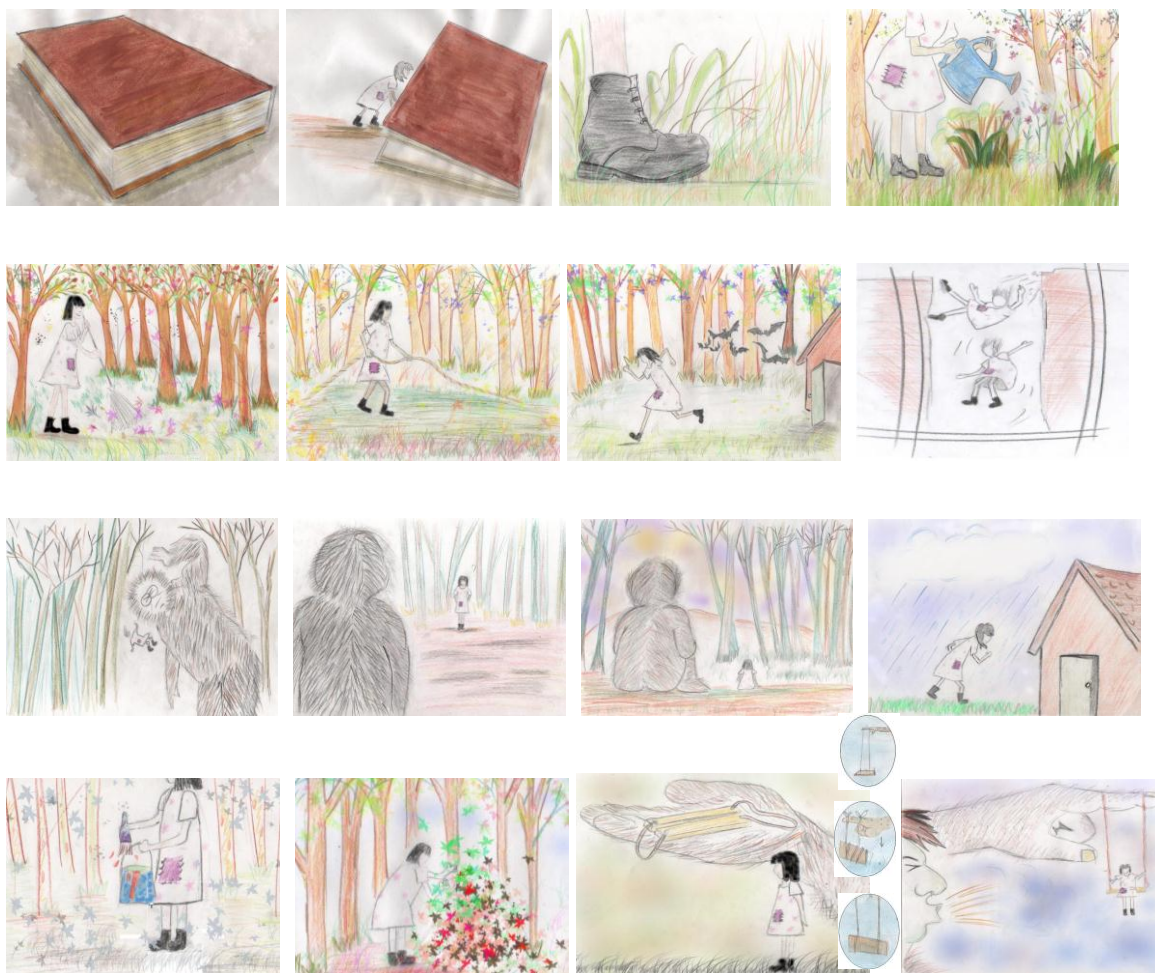
El monstruo le enseña una tabla y una soga que tiene en la mano, ella no comprende, él desenrolla la soga mostrando así que se trata de un columpio, la niña se monta y el monstruo la mece soplándola. Mientras se mece cierra los ojos y sonríe, allí van apareciendo las copas de los árboles para cerrar la escena y así la historia.

Siguiendo el proceso creativo se encuentra el *Storyboard* a una serie de ilustraciones presentada en secuencia con el propósito de pre-visualizar el film, es esencialmente un cómic grande de la historia que sirve para visualizar las escenas de forma que podamos definir el encuadre para la composición de la imagen, por lo general estos cuentan con convenciones que ayudan a guiar y ordenar la narración de los hechos de una película, corto o video y se utiliza como planificación previa a la filmación de escenas y secuencias. En las siguientes imágenes se



muestra la serie de ilustraciones de la historia “El origen de un monstruo” storyboard que fue realizado con la técnica de acuarela y lápices de color sobre papel.

**Imagen 11.** Serie de ilustraciones que muestra el storyboard de la historia “*El origen de un monstruo*” realizado con la técnica de acuarela y lápices de color sobre papel.



**Fuente:** Elaboración propia año (2016)

El *Guion Técnico* debe de ir de la mano con el guion literario, en este proceso se explica mediante el uso de secuencias y planos cinematográficos la historia antes descrita en el guión literario, en él se planea la realización agregando las indicaciones técnicas precisas para el rodaje como son el encuadre para cada plano, la posición de la cámara, los detalles de iluminación, los decorados y ambientación, y los efectos de sonido; además se debe incluir el tiempo de duración de cada plano y escena, ofreciendo las indicaciones necesarias para poder realizar el proyecto.

Los personajes son la materia prima con la que contamos para dar forma a nuestra historia; por ello es necesario desarrollar un perfil de personaje que cuente con las características físicas, emocionales y contextual que ayudan a sustentar su existencia posibilitando la interacción entre ellos y su función dentro de los hechos narrados; estos ubicándolos en ambientes propios de su naturaleza que contribuyen a la relación entre sujeto, objeto, espacio, tiempo y acción dotando la imagen de la carga emocional propuesta por el realizador. Durante la elaboración de personajes y escenarios se materializan varias de las ideas que se han ido nutriendo gracias a la influencia de distintos realizadores y sus propuestas audiovisuales; es así cómo se utilizan varios materiales en desuso como papel reciclado, cajas de cartón, colores, telas y demás elementos que encontramos al alcance para concebir las locaciones y personajes. Veremos la descripción de personajes de la historia “*El origen de un monstruo*” allí se perciben las características aludidas anteriormente.

En la historia aparecen dos personajes el primero lleva por nombre *Lu* Es una niña de 7 años de carácter noble e imagen inocente, quien vive en un bosque creado en el subconsciente del monstruo, ella se dedica a mantener la armonía de este lugar limpiando y cuidando las flores y los árboles que allí habitan. Por un acontecimiento inesperado dicha armonía se desequilibra un

día. El según es *Gris* una criatura de origen desconocido, es de carácter pacífico y amigable. Este personaje tiene un aire nostálgico y solitario, ha creado en el subconsciente un lugar diferente del que habita, en el cual él también es completamente distinto. Un día cualquiera se encuentra en ese otro lugar con ese otro yo personaje, que el mismo ha creado.

Posteriormente se realiza un *Plan de Rodaje* es el proceso en el cual se organiza la planeación de cualquier tipo de rodaje, es básicamente un calendario de actividades que muestra el número de planos, locaciones, vestuario, luces, sonido, escenas, figuras y requerimientos técnicos para cada día de ensayo y producción; Si esto no se hace con rigurosidad y cumplimiento los tiempos de planeación y programación cambian presentando errores, pérdida de tiempo, desorden e incoherencia en la secuencia de la historia.

Esta última fase se encuentra el proceso de *Edición*, el cual tiene como objetivo organizar todos los elementos narrativos de la producción, ordenando planos, escenas, música, sonido y guión contando permanentemente con la opinión del director y productor editor. El editor tiene la autonomía para incluir diferentes instrumentos y herramientas para dar orden en de cada escena; así mismo realiza un metraje del film decidiendo como enlazar cada escena o acto en secuencia con la siguiente.

## **Capítulo 4**

### **El Arte de Animar**

Uno de los propósitos de este trabajo de investigación es realizar una aplicación didáctica del uso de las herramientas audiovisuales en el aula, en este caso se propone un ejercicio de campo para estudiantes de grado décimo del Colegio Juana Escobar I.E.D, a quienes se les presentó el Instructivo Didáctica del lenguaje audiovisual en la producción de animaciones en stop motion; el cual contiene el uso de los diferentes instrumentos, técnicas y materiales que se utilizan para la producción de un corto animado en la línea de creación stop motion.

Como propuesta metodológica para la realización de estos ejercicios creativos fue necesario la formación y estructuración de sesiones de trabajo que se desarrollaron a modo de talleres, los cuales se brindaron las bases técnicas y conceptuales sobre el lenguaje audiovisual.

Se planteó un cronograma de sesiones que abarcaron los temas y conceptos fundamentales para una producción audiovisual estándar, algunos de ellos son: la creación de una historia corta, guion técnico, storyboard, creación de espacios y personajes, montaje, plan de rodaje y edición.

Estos encuentros se realizaron a través de tres etapas programadas para los métodos de creación en preproducción, producción y postproducción. El proceso de implementación se desarrolló en 12 sesiones, desde el 5 de junio hasta el 21 de julio de 2017. Las sesiones se realizaron durante 2 días a la semana con una duración de dos horas en promedio.

Para realización de estos ejercicios creativos se establecieron grupos de trabajo necesarios en la distribución de las diferentes tareas y ocupaciones para cada miembro del equipo, los cuales estarán formados por un número de 6 estudiantes; Se pretende que cada uno de ellos tenga unas funciones específicas en cada una de las fases de creación audiovisual desde la idea inicial hasta la etapa definitiva.

### **Justificación**

El presente ejercicio de intervención creativa se apoya en la técnica de Stop Motion; la cual nos permite construir maquetas, ambientes y personajes capturados a partir de imágenes fotográficas en diferentes encuadres y planos de composición espacial de acuerdo a la idea o intención expresiva que como comunicadores visuales construimos y que hacen de este lenguaje una oportunidad didáctica para abordar en espacios escolarizados.

Motivando a los estudiantes de grado decimo del Colegio Juana Escobar I.E.D a encontrar en el lenguaje audiovisual una alternativa para estimular su creatividad y una mejor relación con los medios tecnológicos, apropiándose de estos como forma de expresión, pues creo que el uso de la imagen en movimiento es pertinente en el ámbito de la educación, favoreciendo las prácticas comunicativas, los procesos de creación y expresión gracias a su oferta mediática.

La animación en la técnica de stop motion más allá del ejercicio puramente instrumental de infundir vida a objetos inanimados nos muestra un campo teórico y práctico de los estudios visuales para hacer de la imagen contemporánea un asunto de experiencia estética, crítica y reflexiva; Los recursos técnicos nos llevaron a un terreno de experimentación de diversos materiales y exploración simbólica en la producción de narrativas contextuales.

Para desarrollar el planteamiento de las actividades se proyecta como Objetivo General Promover una estrategia pedagógica que permita que los estudiantes del colegio Juana Escobar I.E.D propongan y gestionan sus propias creaciones audiovisuales; a partir del estudio de este modelo didáctico, utilizando la fotografía y el vídeo de manera simultánea con el fin de que puedan lograr y apreciar las posibilidades que cada uno de ellos ofrece como recurso creativo.

Para dar cumplimiento al objetivo general se plantean como objetivos específicos el Reconocer y manipular las diferentes técnicas y materiales que se utilizan para la realización de una animación en stop motion, empleando herramientas digitales, elementos físicos o dispositivos tecnológicos que se utilizan para la didáctica educativa, el Promover ejercicios de creación audiovisual haciendo uso de la técnica de animación stop motion mediante todo el proceso la producción de un cortometraje animado, desarrollando todas las etapas del trabajo cinematográfico con estudiantes de grado décimo del Colegio Juana Escobar. Donde se tenga como referente todos los contenidos teóricos y el proceso práctico guiado y presentado en el instructivo y también el Fomentar el trabajo en equipo como elemento de integración entre los estudiantes, adoptando actitudes de flexibilidad, cooperación, interés y respeto.

De este modo se muestran cada una de las fases del proceso de realización de un cortometraje animado en la línea stop motion; estas se encuentran divididas tres etapas preproducción, producción y postproducción en cada una de ellas se aplican y emplean herramientas digitales, elementos físicos, instrumentos artísticos como guión literario, storyboard, construcción de personajes, escenarios y edición, sumando a lo anterior se inicia un trabajo de campo con estudiantes donde cada quipo realizara su propuesta audiovisual apoyándose en este instructivo didáctico.

## **Etapas de Preproducción**

### **Taller 1 Actividades previas**

En este primer momento se hace alusión a conocimientos propios procedentes de una práctica significativa y de reflexiones acerca de la producción y la lectura de imágenes. La reflexión sobre las imágenes es un paso previo a la producción de un proyecto audiovisual; Para poder comprender el desarrollo de una producción audiovisual en el aula, los estudiantes deberán conocer un conjunto de elementos y conceptos propios del lenguaje plástico y de los medios audiovisuales como: color, línea, punto, texturas, formas, composición, el encuadre, luz, volumen, planos, entre otros.

Para el inicio del trabajo se propone estudiar imágenes fotográficas en revistas, periódicos y videos; haciendo un estudio de la imagen desde la composición, el plano, el encuadre, la iluminación, la posición y el movimiento de cámara. En este ejercicio todo material visual sirve para educar la mirada y analizar la intención de los que producen imágenes audiovisuales.

## **Taller 2 – 3 Análisis de películas y cortometrajes**

Se realizó un estudio en el campo del lenguaje audiovisual teniendo como objetivo ver y analizar películas y cortometrajes animados de diferentes realizadores que hacen uso directo de la técnica de animación stop motion con el grupo de estudiantes; para así comprender el estilo visual, materiales e instrumentos utilizados en cada film, identificando las técnicas comunes en los ejercicios propuestos por los estudiantes en el taller de creación. Las películas fueron elegidas de acuerdo al estilo, relevancia del guion, personajes, escenarios y material de producción.

Algunos de los cortos y fragmentos de largometrajes animados vistos en este primer taller son:

Director: Henry Selick - Nightmare Before Christmas. 1993, James y el Durazno Gigante. 1996, Coraline y la Puerta Secreta. 2000

Director: Stephen and Timothy Quay- Stille Nacht I Dramolet. 1988, Calligrapher. 1991.

Director: Yuri Norstein - Quien Dijo Miao. 1962. Hedgehog in the Fog. 1975.

Director: Jan Švankmajer Dimensions of Dialogue. 1982. Darkness Light Darkness. 1989.

## **Taller 4 Conformación de equipos de trabajo y reparto de tareas**

La conformación de los grupos estuvo directamente relacionada con la afinidad y gusto para cada una de las actividades y roles propuestos, por ser una actividad en grupo se determina que en algunos momentos un compañero puede ayudar a otro en sus responsabilidades.



Este reparto de tareas y actividades se realizó con la intención de llevar a cabo una mejor organización del trabajo en grupo. Algunos de los roles para la realización de una producción audiovisual estándar son: Director, Guionista, Creador del storyboard, Diseñador de Personaje y Escenarios, Director de Fotografía y Animador, Editor.

A partir de aquí se dará inicio a la etapa de creación y producción, en esta fase se desarrolló y concretó la idea principal, temática, duración, organización, método de trabajo y se preparan todos los detalles previos al rodaje; El trabajo desde el inicio es guiado y precisado con el fin de que el grupo estudiantes llegue a un resultado de calidad que refleje todo el esfuerzo del proceso de creación.

## **Etapas de producción**

### **Taller 5 Creación de un Guión**

En esta fase se les explicó a los grupos de trabajo las características y elementos generales que debe tener en cuenta en la producción de un guión literario, además se tienen que especificar las acciones y diálogos de los personajes de manera clara para que sea de fácil interpretación. Esas acciones o acontecimientos deben tener una estructura narrativa que las relacione y les dé sentido a la historia narrada.

Cada equipo desarrolló su guión literario donde tuvieron la opción de crear o adaptar una historia corta de un autor (cuento, fábula, leyenda, etcétera). En la mayoría de los grupos adaptaron una historia modificando acciones, personajes y espacios.

## **Taller 6 Creación de un Storyboard**

Al empezar un cortometraje animado se requiere en principio de la creación de una historia con un guión que la estructura y un storyboard que muestre la idea visual de la producción final; De este modo se realizó una explicación concreta con grupos de trabajo sobre qué es y cómo producir un storyboard, siendo este un instrumento narrativo que cuenta historias a partir de ilustraciones mostradas en secuencia, que sirve para visualizar las escenas de forma que podamos definir el encuadre y la composición de la imagen, utilizada antes de la filmación de escenas y secuencias.

Los estudiantes crearon su storyboard definiendo, estableciendo los tipos de planos, indicando los movimientos de cámaras, el número de escenas y su duración. A través de esta técnica se sugiere la ilusión de movimiento en cada una de sus ejercicios gráficos, los equipos de trabajo tuvieron total libertad en la creación de las acciones, secuencias y diálogos.

## **Taller 7-8 Creación de personajes y escenarios**

En este taller el uso de recursos y técnicas plásticas están directamente ligadas a la esencia del guión y el storyboard, es a partir de ellos donde se realizó una explicación general al grupo de estudiantes sobre los elementos que se utilizan para la creación personajes y escenarios, donde se debe tener en cuenta las características físicas, emocionales y contextuales que ayudan a sustentar su existencia; estos ubicándolos en ambientes propios de su naturaleza como por

ejemplo casas, calles, bosques, sombras y ambientes tenebrosos con colores saturados para dar vida a un relato o fábula infantil entre otros.

Durante el proceso de creación de personajes y escenarios el equipo de trabajo materializó sus ideas de acuerdo al tipo de técnica en animación stop motion que como grupo escogieron; es así como exploraron con una variedad de materiales como papel, plastilina, cartón, telas, alambre, juguetes, objetos, arena, arcilla, escarcha entre otros; para que a través de pruebas y experimentos fotográficos dar vida y movimiento a cada uno de estos elementos creados.

### **Taller 9 -10 Jornadas de animación**

En este momento de la producción audiovisual se les brindó a los equipos de trabajo las bases técnicas y teóricas generales sobre el uso de herramientas, equipos, materiales y aplicaciones de los dispositivos más comunes que se utilizan para una realización audiovisual estándar; Se solicitó a los equipos tener en cuenta las diferentes condiciones y medios para la toma de fotografías en la jornada de animación algunas de las sugerencias son: El sector de animación, iluminación, fondos, escenarios y fijación de la cámara como un factor muy importante ya que les permitió tomar fotografías sin saltos de movimiento adicional, permitiendo que los encuadres sean semejantes en cada fotograma.

Es así como se da inicio a la toma de fotografías allí, se le indica al equipo de trabajo que registre de manera minuciosa y precisa los movimientos de los personajes, objetos y escenarios para dar vida a la historia planteada.

De esta manera los estudiantes gestionaron sus propias realizaciones audiovisuales a partir del uso de diferentes dispositivos móviles como celulares, tablet y cámaras digitales, con la ayuda de estas herramientas exploraron y registraron la fotografía y el vídeo de manera simultánea reconociendo así las posibilidades que cada uno de ellos ofrece como recurso creativo.

### **Etapas de Posproducción**

#### **Taller 11- 12 Proceso de edición**

Los estudiantes encargados de este trabajo deben descargar, escoger, ordenar, unir y clasificar las fotografías tomadas y planos registrados en un computador; Pues de cada escena se hacen varias tomas siguiendo la trama y condiciones del guión, el editor general de cada grupo utilizará como herramienta de edición el programa Movie Maker 2.5, el cual fue manipulado y estudiado con anterioridad para obtener un ejercicio limpio de ensamble en la etapa de posproducción.

### **Evaluación y Seguimiento**

En el proceso de evaluación y seguimiento en este proyecto de intervención se realizó:

- Socialización de los temas expuestos.
- Retroalimentación de los ejercicios continuamente valorados.
- Evidencia Fotográfica y con videos de los procesos creativos.
- Exposición y muestra de los ejercicios creados.

- En el proceso de la evaluación y seguimiento: Se realiza la evaluación de las actividades, a partir de la observación, del trabajo de clase, la participación, cumplimiento, puntualidad en el tiempo establecido y la creatividad.
- Se socializan las producciones audiovisuales de cada uno de los equipos de trabajo compartiendo con sus compañeros sus vivencias y creando un ambiente de escucha, atención, interés, participación y respeto en el aula de clase.

## **Responsables**

Jhon Fredy Velasco, Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística de la Universidad de Distrital Francisco José de Caldas (Bogotá), vinculado a la Secretaría de Educación como docente provisional, Distrito Capital desde el año 2015, como docente de tiempo completo en el proyecto de media fortalecida en la línea de profundización de artes plásticas, actualmente trabajo en el Colegio Juana Escobar I.E.D.

## **Recursos**

*Recursos humanos:* Estudiantes y docente.

*Recursos técnicos:* computador, memoria USB, dispositivos móviles, cámara fotografiada , programa de edición Movie Maker 2.5, Video Been, Televisor, material audiovisual, blog, YouTube, mesa, trípode, iluminación.

*Recursos didácticos:* videos, fotografías, periódicos, revistas, películas, cortometrajes, imágenes, cuentos, comic, impresiones, documentos en PDF, diapositivas, libros

*Materiales:* Papel, tablero, lápices, colores, pinturas, pinceles, cartón, alambre, arcilla, plastilina marcadores, texturas, acrílicos, imágenes, regla, entre otros.

## **Capítulo 5**

### **Conclusiones**

Como se indica en la introducción del proyecto, la animación posee un matiz mágico que nos sorprende y cautiva, es así como nos apropiamos para convertirlo en un acontecimiento escolar único e irrepetible; Pues nos permitió crear mundos imaginarios que se encuentran inmersos en cada uno de nosotros. Podemos afirmar que la técnica de animación stop motion es un recurso didáctico de gran importancia en el aula, pues los estudiantes lograron reconocer las diferentes técnicas que se manipulan para la realización de una animación en stop motion, empleando herramientas digitales, elementos físicos o dispositivos tecnológicos que se utilizan en la didáctica educativa.

El uso de los dispositivos de video y captura de imagen sirvieron como herramienta para la creación brindando diversas posibilidades; ya que la imagen tiene variedad de ofertas interpretativas favoreciendo así las practicas expresivas y comunicativas en los campos artístico, educativo, comunicativo y social.

El colectivo de trabajo hallo en el desarrollo de esta propuesta creativa mayor experiencia con respecto a las técnicas de animación, la historia del cine animado, autores y películas que fueron fuente de consulta pertinentes para esta investigación, el uso del material no convencional en la creación de personajes y escenografía; encontrando así un estilo propio que se puede apreciar en cada ejercicio creativo.

Pese a las diferentes circunstancias presentadas durante el proceso de creación, los equipos de trabajo lograron terminar sus proyectos audiovisuales; mostraron propuestas muy interesantes donde aplicaron no solamente los conceptos que se les brindó, sino también aportaron a soluciones de diferentes dificultades presentadas a nivel técnico a lo largo de la realización; el trabajo en equipo fue un importante elemento de integración entre los estudiantes, adoptando actitudes de flexibilidad, cooperación, interés y respeto.

Por otro lado se observó durante la realización de los cortometrajes que los estudiantes participaron en todas las etapas de producción, tuvieron la posibilidad de experimentar con las herramientas plásticas y audiovisuales en cada etapa de trabajo, permitiendo observar y evaluar los resultados parciales al final de cada jornada. Esto generó confianza en los equipos de trabajo impulsándolos a continuar en sus proyectos.



### Lista de referencias

- Álvarez, E. (1972). *Artista plástico perteneciente al colectivo Plastilina Creativa*. Recuperado de <http://www.plastilinacreativa.com/>.
- Blackton, J. (1900). *Film the Enchanted Drawing*. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=dijqdRV\\_Vsw](https://www.youtube.com/watch?v=dijqdRV_Vsw).
- Conexión Creativa S.A Bogotá. (2007). *Productora audiovisual creada y emitida por canales públicos*. Recuperado de <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/article-216917.html>
- Corporación Festival de Cine e Infancia y Adolescencia Bogotá. (2016). *Realizan intervenciones de orden cultural y social en la población de niños, niñas y adolescentes en el ámbito local y nacional*. Recuperado de <http://www.fcicbogota.com/>
- Echeverría, Javier. (1999). *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*. Madrid. Editorial Destino.
- Ferres, J. (2003). *Educación en una cultura del espectáculo*. Barcelona. Paidós Ibérica S.A.
- Festival Internacional de Cine y Video Alternativo y Comunitario -Ojo al Sancocho Bogotá. (2008). *Tiene como propósito promover e impulsar las nuevas creaciones audiovisuales por parte de realizadores y productores nacionales*. Recuperado de <http://www.ojoalsancocho.org/>

Festival Internacional de la Imagen Manizales. (1997). *Espacio de encuentro artístico relacionado con el diseño visual, las artes electrónicas, la creación audiovisual digital considerado un evento de relevancia internacional*. Recuperado de <http://festivaldelaimagen.com/>

Festival LOOP. (2003) Bogotá. *Plataforma dedicada a la imagen en movimiento en el arte contemporáneo*. Recuperado de <http://www.loop.la/festival.php>

La fundación Gilberto Álzate Avendaño Bogotá. (1972). *Espacio de creación y producción audiovisual llamado Plataforma Bogotá*. Recuperado de <http://www.fgaa.gov.co/>

García, P. (2011) Estado Crítico. *La medicalización de la vida Frame a Frame*. Valencia, España.

Instituto Distrital de las Artes IDARTES Bogotá. (2016). *Convocatorias de Artes Audiovisuales con un paquete de estímulos financieros y técnicos*. Recuperado de <http://www.idartes.gov.co/>

Méliès, G. (1902). *Viaje a la Luna*. Recuperado de <http://fahrenheitmagazine.com/cultura/cine/como-se-realizo-le-voyage-dans-la-lune-de-georges-melies/>

Contreras, M & Martínez, J. (2016). *Proyecto de investigación “Educación Artística Digital Para Docentes en el Colegio Parroquial San Carlos”*. Fundación Universitaria los Libertadores, Bogotá, Colombia.

Norstein, Y. (1979). *Film Tale of tales*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=oQ52H1YlOm4>

Quay &, T-S. (2003). *Film the Dormitorium*. Recuperado de <http://elojodebaltasar.blogspot.com.co/2013/03/un-monton-de-munecos-indecenes.html>

Sendak, M. (2005). *Donde viven los monstruos*. Bogotá. Alfaguara.

Suárez, B, Pulido, Pulido, M & Monsalve. (2016). *Proyecto de investigación Las Manifestaciones Artísticas Como Herramienta Didáctica Para Mejorar Los Procesos Semióticos En La Escuela*. Fundación Universitaria los Libertadores, Bogotá, Colombia.

Švankmajer, J. (1989). *Cortometraje Darkness Light Darkness*. Recuperado de <https://vimeo.com/81875587>.

Trinka, J. (1965). *Film Ruka*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=4MLqDsMULoQ>.

Wells, P. (2007). *Fundamentos de la animación*. Barcelona. Parramon.

## Anexos

### Anexo A. Fotografías de Taller 5 -6 Creación de un Guion e Storyboard.



**Fuente:** Elaboración propia año (2017)

**Anexo B.** Fotografías de Taller 7-8 Creación de personajes y escenarios.



**Fuente:** Elaboración propia año (2017)

**Anexo C.** Fotografías de Taller 9 -10 Jornadas de animación.



**Fuente:** Elaboración propia año (2017)